各種お問い合わせ先

■お問い合わせ先

株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント　インフォメーションセンター
TEL　0570-000-929　（PHS、一部の IP 電話の場合　03-3475-7444）
受付時間　10：00～18：00

※電話番号はおかけ間違えの無いよう、よくお確かめの上おかけください。
※ゲームの攻略法などに関するご質問にはお答えできません。あらかじめご了承ください。

ARC THE LAD® III
PLAYING MANUAL



History of the Arc The Lad

その昔、奢り高ぶった人間は神の怒りを買い、世界は滅亡の危機に瀕したという。それを憂えた精霊達は、人間に"聖櫃"を与え、その力によって邪悪な存在を封じるように命じた。かくして世界は救われたのだった……。3千年後。世は乱れ、闇黒の力が再び現れようとしていた。"聖櫃"と同じ響きを名に持つ少年―アークは、精霊に導かれ、仲間達と共に旅に出る。そして、ついに伝説の"聖櫃"をみつけ、アークは"勇者の力"を、仲間のククルは"聖母の力"を授かったのだった。そして時は流れ、炎使いの一族の末裔であるエルクは、ハンターとして日々を暮らしていたが、やがて数奇な運命によりアーク達と出会う。そして、共に戦うことを決意する。アーク達は力を合わせ、巨大な悪に立ち向かうが、真の敵―「闇黒の支配者」の復活は進められていくのであった。アークとククルは、その身を賭して闇黒の支配者を封印するが、闇黒の支配者によって引き起こされた天変地異により、世界は多くを失ってしまった。この悲劇は後に、「大災害」と呼ばれるようになる。アレク達の物語は、この数年後から始まる。先の「大災害」で親を失ったアレクは、ハンターによって助けられ、ある村で暮らしていた。しかし、自分の故郷はどこなのか？ という思いと、自分もハンターになりたいという憧れのため、幼なじみのルッツと共に村を出る決意を固めるのだった。アークザラッドIIIの物語はここから始まる……。



お問い合わせ：(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント　インフォメーションセンター　TEL 03-3475-7444
ゲームの内容や裏技などに関するご質問にはお答えできません。予めご了承ください。

For Japan Only
プレイヤー 1人
メモリーカード 1-15 ブロック
PocketStation 対応
メモリーカード +14 ブロック
アナログコントローラ 対応（振動のみ）

SCPS 10106～7



Getting Start

アークザラッドⅢを始める前に、知っておかなければならないことや、
ゲームを進める上で必要な操作方法などを覚えておこう。

ARC THE LAD

III

目次

ARC THE LAD
III

ゲームの基本的な流れ

ここでは、アークザラッドⅢの基本的なゲームの進め方を説明します。ハンターである主人公は、ギルドという場所へ行き仕事の依頼を請け負います。
ギルドには、ハンターのために様々な仕事が用意されており、その仕事を解決することで、報酬を受け取ることができます。依頼は、街の人のちょっとした手伝いから、モンスター退治まで幅広くあり、中には他の街へ行かなければならないようなものもあります。こうして主人公は、ハンターのレベルを上げながら、世界のあちこちに旅することになるのです。アークザラッドⅢは、このようにして、物語が進んでいきます。

ギルドで仕事を請ける

↓



↓

イベントの実行、またはモンスターと戦う

↓

ギルドで仕事の清算をする

↓

ハンターのレベルアップ

↓



↓

次の仕事を請け負う

コントローラの使い方

フィールドの時



※振動機能のON／OFFは「OPTION」の「バイブレーション」で切り替えることができます。（P7参照）

ARC THE LAD
III

コントローラの使い方

バトルの時



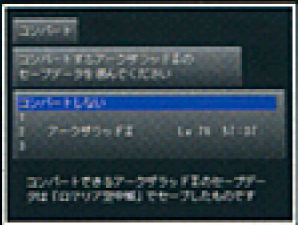
ゲームの始め方

ニューゲーム



新しくゲームを始めるときは「NEW GAME」を選択します。タイトル画面で「NEW GAME」を選択して◎ボタンを押し、次に「GAME START」を選択するとゲームを始めることができます。

コンバート



アークザラッドⅡでセーブしたデータをアークザラッドⅢで遊べるよう変換します。コンバートしたデータで遊ぶ場合は、新しくゲームを始めることになります。

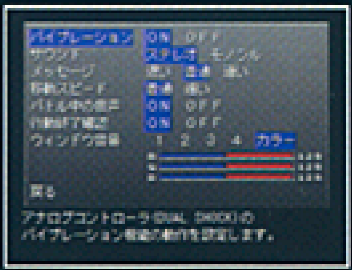
オプション

コンティニュー



セーブしたデータをロードします。タイトル画面で「CONTINUE」を選択します。セーブしたデータの一覧が表示されますので、ロードしたいデータを選択し、◎ボタンを押すとセーブしたところからゲームを始められます。

オプション



タイトル画面で「OPTION」を選択すると、ゲームの設定を変えることができます。「バイブレーション」でアナログコントローラのバイブレーション機能のオンオフを行います。「サウンド」で、サウンドのオンオフ、「メッセージ」で、メッセージスピードを変更します。その他、移動スピードやバトル中の音声の調整ができます。

名前の入力

名前の入力について



オープニングムービーのあと、名前の入力画面になります。名前の入力は「ひらがな」「カタカナ」「英数字」「記号」「漢字」での入力が可能です。それぞれの選択はL1、R1ボタンを押して選びます。「ひらがな」「カタカナ」「英数字」「記号」は、方向キーで字を選び◎ボタンで選択します。「漢字」は、L1、R1ボタンで、あいうえお順に並んだ漢字の中から選び、◎ボタンで選択します。

名前入力用アイコンについて



選んだ文字を削除したい場合は、右下の矢印アイコンで左右に動かし、消したい文字の上にカーソルを合わせ、新しく文字を選び決定します。選んだ文字を取り消す場合は右端の⬇矢印を選択し、◎ボタンを押すと前の文字に戻ります。名前が決定したら、OKアイコンで物語に戻ってください。



Basic Operation

基本操作

エリアマップの見方と移動

エ　リ　ア　マ　ッ　プ



主人公が、その地域の中での移動を行うのがエリアマップです。街や洞窟などから出ると、エリアマップ画面になります。エリアマップは地方ごとに分かれており、そのエリア全体のマップが表示されます。基本的には道のあるところを通ることになりますが、それ以外にも行けるところがある場合もあります。

エリアマップからフィールドマップへ



街や洞窟のある場所に行くと、その場所の名前が表示されます。そこに入りたいときは「はい」を選択し、入りたくない場合は「いいえ」を選択します。物語が進んでいないと、エリアマップのある地点から、それ以上進むことができないこともあります。物語が進み行けるようになる場所が増えると、その場所へ行ったときに場所の名前が表示され、中へ入れるようになります。

メニューコマンドの説明

フィールドコマンドウインドウの説明



□ボタンを押すと、フィールドコマンドのウインドウが表示されます。ここでは主人公や仲間の状態や各種ステータスを見ることができます。ゲーム中のほとんどの指示をこのコマンドを使って行います。それぞれの、コマンドの説明は、下のとおりです。

アイテム

現在、主人公や仲間たちが持っているアイテムを使用するときに使います。「送る」で宿屋に転送もできます。

回復

特殊能力を使用して、キャラクターたちのHPを回復させます。使えるキャラクターは限られています。

装備

主人公や仲間たちが装備している武器や防具を変更できます。キャラクターによっては変更できないものもいます。

モンスターカード

モンスターカードを使えるキャラクターがいるときだけ表示されます。リストを見たり、カードを送ったりできます。

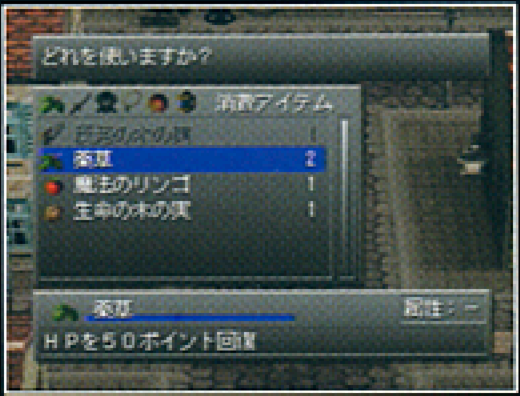
ステータス

主人公や仲間たちの現在の状態を見ることができます。次のキャラクターを見るときは方向キーの左右を押します。

現在の仕事

現在進行中のギルドの仕事を表示します。仕事内容を確認したいときに使用します。

アイテム



「使う」と「送る」

フィールドコマンドウインドウで、アイテムコマンドを選択し、「使う」を選ぶと、アイテムの選択画面が表示されます。方向キーの左右で、使用したいアイテムの項目を選択します。項目を選択しボタンを押すとアイテムの一覧が表示されます。使用したいアイテムを選び、決定します。誰に使用するかを選び◎ボタンを押してください。
「送る」を選択すると、選んだアイテムを宿屋へ送ることができます。送られたアイテムは宿屋に保管されます。

消費アイテム

HPやMPを回復させるための薬草や、マヒなどの特殊状態を解く薬などがあります。一度使用すると無くなります。

武器

主人公や仲間たちの武器を見ることができます。武器の種類や数量、その武器の説明を見ることができます。

防具

主人公や仲間たちの防具を見ることができます。防具の種類や数量、その防具の説明を見ることができます。

アクセサリー

主人公や仲間たちのアクセサリーを見ることができます。アクセサリーの種類や数量、その説明を見ることができます。

合成アイテム

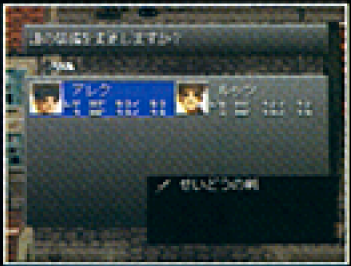
武器や道具を合成するときに使います。アイテム協会やウエポン協会などで、アイテムを合成するときに使用します。

シナリオアイテム

物語を進めていく上で必要となるアイテムです。アイテムの内容を見ることができます。

装備

装備について







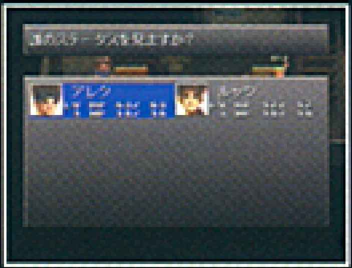
主人公や仲間の装備を変更します。フィールドコマンドウインドウの「装備」を選択し、装備させたいキャラクターを選びます。右下に現在装備している武器、防具、アクセサリーが表示されます。◎ボタンを押してキャラクターを選択してください。

キャラクターを選択すると、右下のウインドウが中央に移動し、装備している武器、防具、アクセサリーの詳細が表示されます。変更したい装備品を選び◎ボタンを押します。ただし、武器は必ず装備しなければなりませんが、防具とアクセサリーは、何も装備しない状態でいることができます。

現在持っている、武器、防具、アクセサリーの一覧が表示されます。変更したい装備品を選び◎ボタンを押します。右側のウインドウで変更後の装備品のステータスを確認することができます。

ステータス

ステータスについて



主人公や仲間たちのステータスを見ることができます。HP、MP、経験値、使用できる特殊能力、属性などを見ることができます。ステータスを見たいキャラクターを選び◎ボタンを押します。

ステータス画面

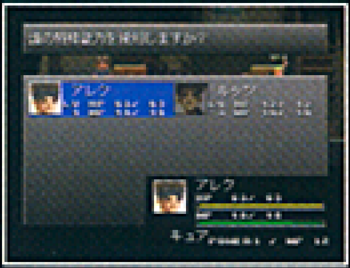


各キャラクターの現在のステータスが表示されます。名前、現在のレベル、HP、MPの状態、経験値、装備品、ギルドポイント、称号、所持金、現在使用できる特殊能力などが表示されます。次のキャラクターを見たいときは、方向キーの左右で変更することができます。

ステータス画面は、戦闘中も見ることができます。ステータス異常にかかると、属性項目が状態異常を知らせる文字と交互に変わります。

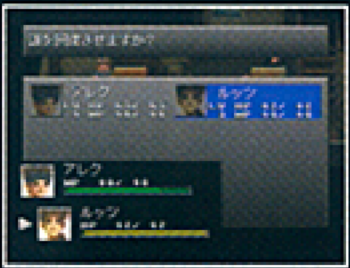
回復

回　復　に　つ　い　て



特殊能力の「キュア」を使えるキャラクターはパーティを回復させることができます。キュアを使えるかは、右下に出るウインドウで確認できます。キュアを使うとMPが消費されます。回復は戦闘以外の場所で使用できます。

回　復　の　さ　せ　か　た



キュアを使えるキャラクターを選択し、◎ボタンを押します。右下のウインドウにキャラクターが表示されますので、回復させたいキャラクターを選び◎ボタンを押します。選ばれたキャラクターは回復し、回復させたキャラクターのMPは消費されます。

モンスターカード

モンスターカードとは



戦闘中に特殊能力の「カーディッシュ」を使用することによってモンスターをカードに閉じ込めることができます。閉じ込めたモンスターは、モンスターカードになり、「アタッカード」で戦闘に使用することができます。また、モンスターカードは交換したり預けたりすることもできます。ただし、モンスターによってはモンスターカードにできないものも存在します。

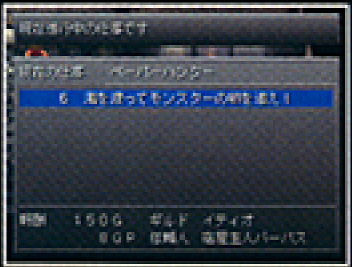
モンスターカードを使う



フィールドコマンドウインドウからモンスターカードの項目を選び◎ボタンを押します。「送る」コマンドでは、モンスターカードをモンスター協会へ送ることができます。送られたモンスターカードは、モンスター協会で保存されます。「リスト」コマンドでは、持っているモンスターカードを一覧することができます。

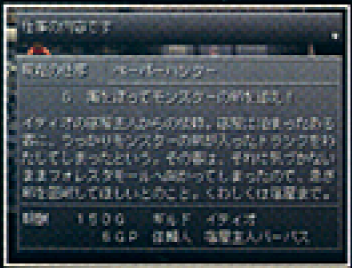
現在の仕事

現在の仕事を見る



主人公がハンターになってから現れるコマンドです。現在、ギルドから依頼されている仕事を見ることができます。（ギルドについてはP22参照）仕事の内容を見るときは、請け負っている仕事を選び、◎ボタンを押します。詳しい仕事の内容が表示されます。

ギルドの仕事の概要の見方



ギルド仕事には、「仕事の内容」「報酬」「依頼しているギルドの場所」「ギルドポイント」「依頼人」といった情報を見ることができます。複数の仕事を同時に請け負っている場合は、どの仕事を先に済ませるべきか、この画面を参考に順番を考えてから仕事にかかりましょう。

セーブ・回復

セ　ー　ブ



宿屋や特定の家にある日記帳に記入することでセーブすることができます。日記帳の方を向き◎ボタンを押すと日記帳が開き、画面左上にウインドウが開きますので「セーブ」を選択し、◎ボタンを押してください。メモリーカードのチェックが終わるとセーブ画面が開きますのでセーブする場所を選び、セーブしてください。ちなみに、ゲームをロードすることもできますが、ロードするとそこまでのゲームは消えてしまいます。

回　復



キャラクターの回復は、宿屋に泊まることでも回復することができます。また、主人公の家や、イベント中に会う人の家のベットで休むことによって回復することもできます。ただし、宿屋に泊まる場合は宿泊代を払わなければ泊まることはできません。ちなみに、ダンジョン内にもセーブポイントや回復ポイントがあります。



Field Area
フィールドエリア

フィールド画面の見方

街の中の移動



街の中に入ると、人がいて建物があります。人と会話する場合は、人の方を向き、◎ボタンを押してください。話しかけることができます。いろいろな人と話し、情報を集めましょう。建物に入る場合は、ドアの前に立ち、方向キーを上に押します。街の端まで行くと、ウインドウが開き、「外へ出ますか？」と聞かれますので、出る場合は「はい」を選択してください。エリアマップへ行くことができます。

建物の中の移動



建物の中へはドアの前に立ち、方向キーの上を押せば建物の中に入ることができます。建物の中では、人に話しかけたり、アイテムを手に入れたりすることができます。方向キーを上下左右に押して移動してください。

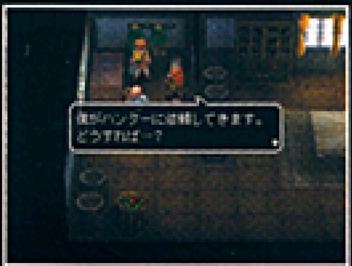
～フィールド画面の見方

街での会話



街の中や、建物の中にいる人々と会話をすることによって、いろいろな情報を聞くことができます。話したい人のとなりに行き◎ボタンを押すと会話することができます。物語を進めるためには積極的に人と会話して情報を集めましょう。また、同じ人でも何度か会って聞くことによって話す内容が変わってくることもあります。

イベント



人々と話しをするといろいろなイベントが発生することがあります。指示されたとおりにイベントを進めないと、物語が進まないことがあります。必ずイベントを終わらせるようにしましょう。

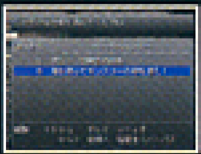
ギルド
街の施設

ギルドとは



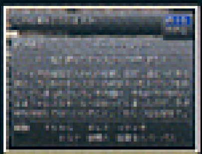
主人公はハンターと呼ばれる職業に就きます。ハンターはいろいろな仕事を頼まれて、それを解決することで報酬をもらうという職業です。仕事の依頼はギルドに集まります。ハンターはギルドに行き、依頼されている仕事の中から自分の好きな仕事を選択することができます。仕事は、簡単な仕事ほど安く、難しい仕事になると高額になります。ハンターはギルドで仕事を請けて、その仕事を遂行し、ギルドで成功報酬をもらいます。もちろん、失敗すると報酬もらうことはできません。

請け負う



ギルドの窓口で仕事を選び、請け負います。請けたい仕事を選び◎ボタンを押すと詳しい内容が表示されます。「はい」を押すと決定されます。

状況確認

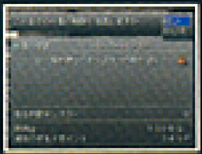


現在、引き受けている仕事の確認ができます。やめたいときは、その仕事を選び「やめる」を選択してください。

ARC THE LAD III

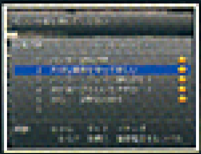
～ギルド
街の施設

仕事の清算



成功した仕事を清算することができます。画面には清算できる仕事の一覧が表示されますので、「はい」のコマンドで清算します。清算するとギルドポイントと報酬がもらえます。

仕事の結果 ギルド仕事



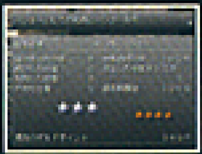
いままでに終わらせた仕事を見ることができます。方向キーの上下で仕事を選び決定ボタンを押してください。仕事の内容と報酬などの情報を見ることができます。

手配モンスター



手配中のモンスターを確認できます。確認したいモンスターを選び⊗ボタンを押します。赤字はポスターで確認したモンスターで、白字は退治済みのモンスターです。

ハンター称号



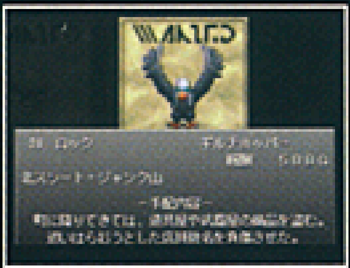
現在のハンターとしての成績と、ハンター称号を確認できます。星はギルドポイントを示し、ゴールドの小さい星が1ギルドポイントです。10個貯まるとシルバーの大きい星がひとつ増えます。

手配モンスターについて】



ギルドの壁に貼ってあるポスターは、そのエリアで手配中のモンスターです。手配中のモンスターを倒すこともハンターの仕事です。ポスターの前へ行き◎ボタンを押してください。アップで見ることができます。さらに詳しい情報を見るには、それぞれのポスターにカーソルを合わせて◎ボタンを押してください。モンスターの名前や生息場所が確認できます。手配モンスターは、一匹ずつ確認しなければ出現しません。また、手配モンスターはフリーバトルエリアにのみ出現し、アイコンで知ることができます。

手配モンスターの詳細



退治したモンスターは、ギルドのコマンドの「仕事の結果」→「手配モンスター」で見ることができます。リストが表示されますので、方向キーの上下で見たいモンスターを選択してください。赤い文字のモンスターは、まだ退治していないモンスターです。退治していないモンスターの詳細を見ることはできません。白い文字のモンスターは退治したモンスターです。◎ボタンで詳細を見ることができます。

宿屋
街の施設

宿屋について

ほとんどの街には宿屋があります。宿屋では宿泊してHP、MPを回復することができます。宿泊するにはお金がかかります。そのほかに、持ち物を預けたり、引き出したりすることもできます。その街の宿屋に預けたものを、他の街の宿屋で引き出すこともできます。預けられる持ちものは、最大99個までです。

宿泊



宿泊する場合は、料金を払わなければなりません。料金は街によって異なります。その額で良ければ「はい」を選択します。

持ち物を預ける



持ち物を預けたいときは、ウインドウの「預ける」を選択します。持ち物画面が表示されますので、預けたいものを選んで◎ボタンを押します。預けたい個数を方向キーの上下で選択します。

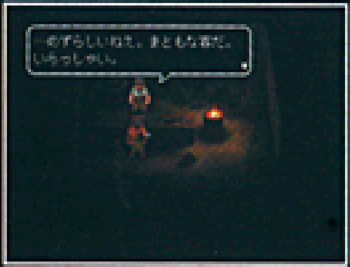
持ち物を引き出す



宿屋に預けたものを引き出したいときは、「引き出す」を選択します。持ち物画面になりますので、引き出したいものを選択し、個数を決めて◎ボタンを押してください。

ショップ
街の施設

ショップについて



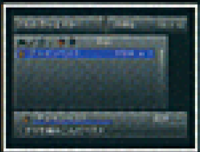
それぞれの街に行くと、ショップがあります。ショップではアイテムや武器、防具、アクセサリーなどを売り買いすることできます。ショップに入り、店主に話しかけるとウインドウが開きます。項目を選び◎ボタンを押してください。

買いたい



品物を買いたいときは「買いたい」を選びます。品物が表示されるので、買いたいものを選びます。個数を聞かれますので方向キーの上下で決定してください。すでに99個持っているアイテムは買えません。

売りたい



自分の持っているものを売りたいときは「売りたい」を選択します。自分の持ち物が表示されるので、売りたいものを選択し、個数を決めて◎ボタンを押します。売った分のお金がもらえます。

ARC THE LAD
III

モンスター協会
街の施設

モンスター協会について

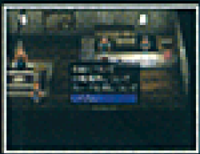
モンスター協会は、モンスターに関することを扱うところです。モンスターカードを預けたり、引き出したりできます。また、モンスターに関する情報も聞くことができます。モンスター協会には、モンスターカードを交換してくれる人がいたりもします。相手が自分の欲しいカードを持っていれば、交換してみましょう。

図鑑を見る



モンスター図鑑はカウンターの上に置いてあります。図鑑の前で◎ボタンを押してください。モンスターのリストが表示されます。見たいモンスターを選び◎ボタンを押します。まだ会っていないモンスターは？になっています。

情報を聞く



カウンターにいる人に話しかけるとモンスター情報を聞くことができます。「名前」「出現場所」「カード化率」について聞くことができます。ただし、情報を聞くにはお金がかかります。

モンスターカードを預ける/引き出す

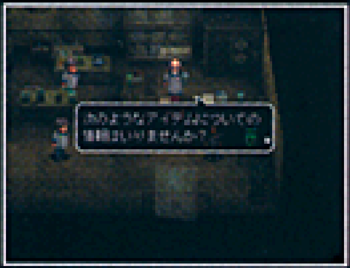


モンスターカードを、預けたり引き出したりできます。持っているカード一覧が表示されるので方向キーの上下で選択し、◎ボタンで預け、●ボタンで引き出すことができます。

アイテム協会&ウェポン協会

街の施設

アイテム協会とウエポン協会について





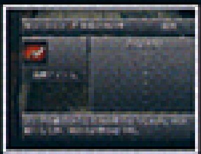
アイテムを研究しているのが、「アイテム協会」。ウエポンの研究をしているのが、「ウエポン協会」です。アイテムやウエポンの合成や情報を聞くことができます。図鑑でアイテムやウエポンについて調べることもできます。

情報を聞く



カウンターにいる人に話しかけると、いろいろな情報を聞くことができます。ただし、有料です。聞ける情報は「名前」「入手方法」「合成方法」です。

図鑑を見る



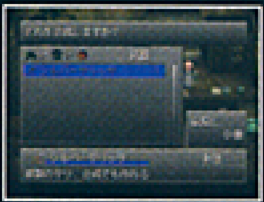
テーブルの上に置いてある図鑑を見ることができます。図鑑の前で◎ボタンを押してください。現在持っているアイテムやウエポンの詳細や合成の仕方について知ることができます。

合成について



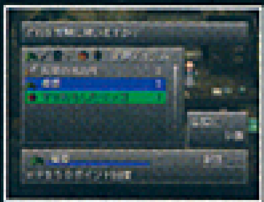
協会の中で合成の受付をしている人に話しかけると、合成や実験をすることができます。「合成」は、すでに「合成方法」のわかっているアイテムを組み合わせて別のアイテムを作り出します。この場合、材料となるアイテムがすべてわかっている必要があります。すでに合成方法がわかっているので、複数個まとめて合成することもできます。「実験」は、アイテムを適当に組み合わせて別のアイテムを作ります。アイテムを自由に組み合わせることができますが、ある程度組み合わせを推測していないと、たいてい失敗します。しかし、未知のアイテムを作れる可能性はあります。実験は同じアイテムを複数を組み合わせることはできません。

合成したい



「合成したい」を選択すると、合成するアイテムやウエポンの合成画面になります。合成するものを選び◎ボタンを押します。次に個数を決定します。

実験したい



「実験したい」を選択すると、実験に使用できるものが表示されます。実験に使用するものを選び、加える材料を選択します。「はい」を選ぶと実験を開始します。

カジノ
街の施設

カ ジ ノ に つ い て



カジノでは、持っている所持金を賭けてゲームをすることができます。ゲームに勝てばお金が儲かります。カジノでは、まずお金を専用のチップに交換しなければ遊べません。チップはスロットマシンで手に入れることができます。詳しいことは総合案内所にいる女の人に聞いてみましょう。また、ここではチップを景品に交換もしてくれます。チップをたくさん集めれば、すごい商品が手に入るかもしれません。

スロットマシーン



方向キーの右を押すとお金を賭けることができます。一度押すごとに25ゴッズ入り、最高5ラインまで賭けることができます。お金を入れたら⊗ボタンを押します。ドラムが回り出したら、⊗ボタンを押して止めます。スロットが揃うと決められた額のお金が入ります。

カードゲーム



チップが貯まったらカードゲームが遊べます。カードゲームは4種類あって「モンスタートリオ」「モンスターマインド」「モンスターポーカー」「モンスターウォーク」があります。どれも、カードゲームですので、チップを賭けてゲームをします。勝つとチップがもらえます。

デンジャードーム

街の施設

デンジャードームについて



デンジャードームはギスレムの街にある施設です。ここでは、自分のアイテムを賭けて一対一で勝負します。勝った方が対戦相手のアイテムをもらうことができます。デンジャードームに入ると、対戦相手がいるので話しかけて勝負をしましょう。ただし、相手が気に入るようなアイテムを賭けないと勝負に乗ってきてもらえません。それなりの覚悟をしてお宝を賭けてみましょう。

賭ける



アイテムを賭けます。まずは、自分のアイテムを選んで相手の反応を見ます。相手が乗ってきたら勝負することが決定します。相手が乗ってこない場合はもう少し高価なものを出してみましょう。

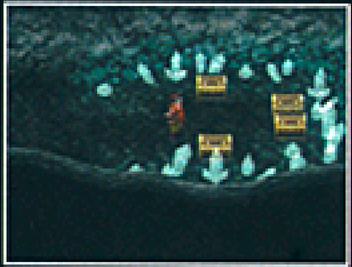
勝負



勝負に参加するキャラクターを選択します。一対一の勝負なので、一人しか選ぶことができません。選んだら⊗ボタンを押して戦闘を始めます。勝負に勝ったら相手のアイテムをもらうことができます。

ダンジョン

ダンジョンについて



エリアマップの中には、街以外にダンジョンに入ることもあります。ダンジョンの中は、道が分岐していてどちらに進むか選択しなければなりません。それによってモンスターが出現する場所にいくこともあります。いつでも戦闘できる状態にしてから入るようにしましょう。

ダンジョンでの回復、アイテムについて



ダンジョンの中には、回復できる場所とセーブできる場所があります。ダンジョン内の道に光る場所があれば、そこで◎ボタンを押してみましょう。回復するのが赤い輪、セーブできるのが緑の輪です。また、宝箱を見つけたら、前に行き◎ボタンを押してみましょう。宝箱の中には珍しいアイテムが入っていることもあります。



Battle
戦闘

基本的な戦闘の流れ

シミュレーション形式の戦闘

アークザラッドⅢの戦闘はシミュレーション形式の戦闘になります。プレイヤーは味方パーティのキャラクターをひとりずつ操作し、「攻撃」や「特殊能力」などを使用していきます。「攻撃」「特殊能力」「アイテム」の3つのうち、どれかひとつの行動をとるとそのキャラクターの行動は終了となり、次のキャラクターに行動順番が移ります。敵、味方すべてのキャラクターの行動が終了した時点で、1ターンが経過したことになります。なお、行動順は敵、味方問わず「SPD（すばやさ）」の数値が高いキャラクターからになります。

バトルエリアに入る
↓
戦闘参加者の決定
↓



ダンジョンマップ
ダンジョンでも敵が出現する場所は決まっています。突然敵モンスターが出現するようなことはありません。

次のキャラクターの行動順番へ移る
↓
行動キャラクターの決定
↓
移動
↓
攻撃 / 特殊能力 / アイテム
↓
行動終了（→ 次のキャラクターの行動順番へ移る）
↓
勝利 / 敗北
↓
勝利 → イベント進行
敗北 → イベント進行 / 再戦闘（→ 行動終了へ戻る）

戦闘画面の見方

画　面　の　見　方



画面下のキャラクターバーに表示されているのが、現在行動可能なキャラクターです。そのキャラクターが移動可能な範囲は、画面上の青く塗られた範囲になります。画面右のコマンドがそのキャラクターに指示が出せるコマンドです。ただし、赤文字の行動はとることができません。

1 コマンド（◉ボタンで開きます）

攻撃…………持っている武器で攻撃します。装備している武器によって攻撃できる範囲が変わります。

特殊能力……各特殊能力を使用します。（➡P40）

アイテム……持っているアイテムを使用します。（➡P44）

装備…………装備している武器、防具などを変更します。

ステータス…各キャラクターのHP、MPの状態や、ステータス異常の状態を確認することができます。

行動終了……キャラクターの行動を終了させます。移動するだけで何もしたくないときなどに使用してください。また、コマンドウィンドウが出ていないときに⊗ボタンを押すことでも、行動終了をすることが可能となっています。

2 現在動かせるキャラクターを表します。

3 キャラクターの名前とレベルを表します

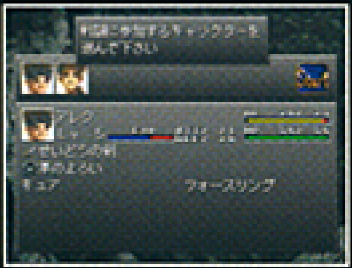
4 キャラクターの経験値です。青い部分が右へとたまっていき、一番右に行くとレベルが上がります。

5 キャラクターの攻撃力と防御力です。ATTが攻撃力、DEFが防御力を表します。

6 キャラクターのヒットポイント（HP）とマジックポイント（MP）を表します。HPはダメージを受けることで、MPは特殊能力を使用することで減ります。

戦闘参加者の決定

参加可能人数は4人





バトルエリア突入後に、最初にすることは、戦闘参加者の決定です。戦闘に参加できる人数は最大で4人までとなっています。ストーリーが進むにつれ、仲間は4人以上に増えていきます。状況によって戦闘参加者を変えていきましょう。

戦闘参加者の配置について

戦闘参加者を選んだ順番によって、戦闘開始時の配置が決まります。誰がどこに配置されるかはエリアによって異なりますが、どの場合にも共通することとしては一番目に選んだキャラクターが一番敵に近い位置に配置されます。



敵の確認

戦う相手を知る

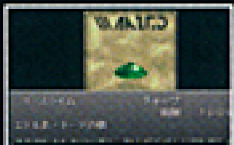


△ボタンを押すことで白い四角いカーソルが現れます。これを動かして敵にあわせれば、敵情報の確認が可能です。情報は画面下に味方キャラクターと同じように表示されます。ただし、敵の行動時には使用できません。カーソルはどこにでも動かせるので、フィールドの広さを知るのにも最適です。×ボタンを押せば戻ります。

1 カーソルを合わせた敵のビジュアルです
2 その敵の名前とレベルです
3 敵の攻撃力(ATT)および防御力(DEF)を表します
4 敵のヒットポイント(HP)およびマジックポイント(MP)を表します

手配モンスターの出現

ギルドの壁に張られた手配書を確認し、そこに書かれた場所に行くと、手配モンスターは出現します。手配モンスターが出現すると、手配モンスターがいる位置を「WANTED」の表示とともに教えてくれます。


ギルドで手配書を確認


バトルエリアに出現

移動について

まずはキャラクターを動かす



戦闘開始後まず最初に行うことは、キャラクターの移動です。パーティは戦闘開始直後、敵と離れた場所にいることが多いため、攻撃を仕掛けるためにはある程度近づく必要があります。キャラクターが移動できる範囲はエリア上の青く示された部分になり、その中でしたら何マスでも自由に動かすことができます。その場でキャラクターの向きだけを変えたい場合は、R1ボタンを押しながら向きたい方向に方向キーを入力すれば、変えることができます。

飛び越す



移動先の障害物は、青で覆われていると、キャラクターも敵も飛び越すことが可能となっています。ただし、空中を飛んでいるモンスターや巨大なモンスターは飛び越すことができません。

行動終了



移動、攻撃などをせずにキャラクターの行動終了が可能です。コマンドウィンドウで行動終了を選ぶか、コマンドウィンドウが出ていない状態で×ボタンを押せば行動終了です。

攻撃について

ア タ ッ ク マ ー ク





キャラクターが攻撃可能範囲に到達すると、敵の頭上にアタックマークが表示されます。そのときに○ボタンを押せば、「攻撃」コマンドを選択せずに攻撃することが可能です。攻撃可能範囲は武器によって異なります。

攻 撃 す る 方 向





敵を攻撃する際、攻撃する方向は重要となります。正面からの攻撃と真後ろからの攻撃では、与えるダメージが違い、後ろからのほうがより多くのダメージが与えられます。敵からの攻撃も背後から受けると大ダメージとなります。

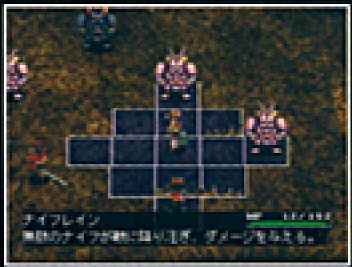
特殊能力について

攻撃にも回復にも使用可能




コマンドの「特殊能力」を開き、「キュア」などの特殊能力を選ぶと、青で示された効果範囲と白いカーソルが表れます。白いカーソルは中心が効果範囲に納まっていれば、左右上下どちらにも動かすことができ、カーソル内に効果を与えられます。

特殊能力の成長

キャラクターがレベルアップすることによって、特殊能力もレベルアップしていきます。特殊能力がレベルアップすると、敵に与えるダメージが大きくなったり、効果範囲が広がります。ただし、消費されるMPはレベルアップしても変わりません。

モンスターのカード化 】 テオの特殊能力





テオが使える特殊能力のひとつに、「カーディッシュ」があります。これはモンスターをカード化する特殊能力で、テオが向いている方向1マスだけに使用することが可能です。ただし、モンスターによってはカード化できないものや、カード化しにくいものがいます。また、テオがレベルアップしても「カーディッシュ」の範囲、威力は変わりません。モンスターカードは5枚まで持ち歩くことができます。

カーディッシュを成功させやすくする条件

① そのモンスターの残りHPが少ない
（少なければ少ないほどカード化しやすい）
② そのモンスターと同じモンスターカードの所持枚数が少ない
③ テオがカード化しやすくなる武器を装備している

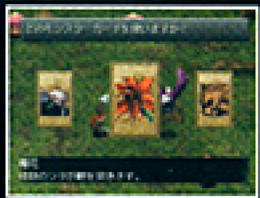
カード化できない場合

①そのモンスターが絶対カード化できない場合は、画面上に「このモンスターはカード化できません」と表示されます
②手持ちのカードが5枚ある場合
④ そのモンスターのカードをすでに5枚持っている場合

アタッカード

カードに封じ込められたモンスターの力を利用し敵に大ダメージを与える、これをアタッカードといいます。アタッカードはテオにのみ表示される戦闘中のコマンドである「アタッカード」を選択することで使用可能です。カードの有効範囲はバトルエリア全体で、そこにいる敵すべてにダメージが与えられ、どの場所にいても使うことができます。

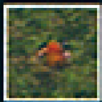
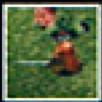




ステータス異常

ステータス異常について

敵の攻撃などにより、味方キャラクターがステータス異常を起こすことがあります。異常を起こしたキャラクターは本来の力を発揮できませんので、アイテムや特殊能力（リフレッシュ）を使って治療しましょう。ステータス異常は、そのバトルエリアにいる間のみ継続し、戦闘が終わると治ります。

毒		自分の行動順番時にHPが一定量減ってしまう 治療アイテム：毒よけの実
混乱		自分で動くことができず、勝手に行動を行う。 治療アイテム：緑の思い出草
沈黙		特殊能力がまったく使えなくなってしまう。 治療アイテム：痛烈な針
ヘモジー		特殊能力が使えず、攻撃力、防御力が半分になる。 治療アイテム：やる気ゼリー
重力		移動できず、通常攻撃の命中率と回避率が半分になる。 治療アイテム：反発の木の実
麻痺		あらゆる行動をとることが不可能となる。 治療アイテム：ルウの薬
眠り		あらゆる行動ができない。敵の攻撃で治ることもある。 治療アイテム：ミント、自動治癒あり
戦闘不能		HPが0になったときの状態。戦闘勝利後にHP1で復活する。 治療アイテム：復活の薬

属性について

属性の種類

属性は火、水、風、地、光、闇、なしの7種類になります。ゲーム中に登場するキャラクター、モンスター、モンスターカード、特殊能力、アイテムのすべては何らかの属性を持っています。アレクやルッツなどのキャラクターのみが、装備するアイテムによって変化します。属性はそれぞれが相関関係を持っており、攻撃側と防御側の属性が同じ場合、与えるダメージは減ってしまい、攻撃側の属性が防御側の属性と相対する場合は与えるダメージが大幅にアップします。

属性の種類・弱点・耐性

属性	火	水	風	地	光	闇	なし
弱点	水	火	地	風	闇	光	なし
耐性	火	水	風	地	光	闇	なし

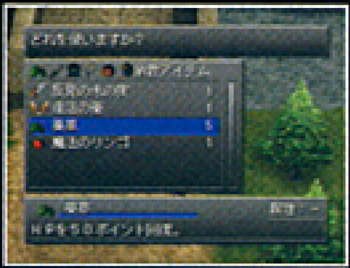
キャラクターの属性について

アレクなどのキャラクターの属性は「なし」ですが、武器や防具を装備することで属性を持たせることができます。上でも述べたように、属性をうまく活用すると大きなダメージを与えることができますし、逆に受けるダメージを軽減できます。状況に応じて装備を変更していきましょう。ただし、属性はひとつしか持てません。武器に属性がある場合は、防具、アクセサリーの属性は反映できません。

装備による属性優先順位：武器＞防具＞アクセサリー

戦闘中のアイテム使用、装備変更

アイテムの使用について

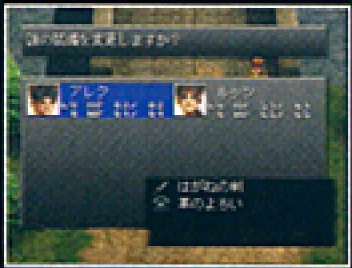




コマンドの「アイテム」で使いたいアイテムを選択すると、そのキャラクターを中心に青い効果範囲とカーソルが開きます。使い方は特殊能力と同じです。

戦闘中の装備変更





戦闘中の装備変更は、コマンドの「装備」で行います。それ以外はエリアマップ、フィールドマップと同じになります。

経験値とアイテム、お金の拾得

経　験　値

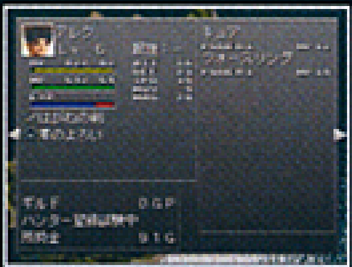




戦闘中のあらゆる行動が、経験値を増やすことになります。最も多く経験値が増えるのは敵を倒したときです。戦闘画面下の中央にあるのが経験値バーで、青い部分が一番右までたまると、そのキャラクターはレベルアップします。

ア　イ　テ　ム　と　お　金　の　拾　得





敵を一体倒すと、その敵がランダムでアイテムを落とすことがあります。落としたアイテムは倒したキャラクターが拾い、パーティのものとなります。お金は敵を倒すと自動的に手に入ります。

戦闘終了の条件

終　了　の　条　件







撤　退

撤退は移動する際、パーティの後方に現れるオレンジ色の個所に移動し、行動を終了することで可能となります。イベントによっては撤退できない場合もあります。

敵　全　滅

バトルエリア上に現れたすべての敵を倒すことで、勝利となり、戦闘が終了します。このほかにも仕事によって特殊な条件のバトルになることもあります。

敗　北

パーティ全員が戦闘不能、もしくはマヒになるとその戦闘は負けたことになります。イベントによっては再度、同じ戦闘を繰り返したり、そのままイベントが進んでいく場合もあります。また、フリーバトルエリアで敗北しても、同じ戦闘が繰り返されます。



Character
キャラクター

CHARACTERS PROFILE



使用できる武器

すべて

使用できる特殊能力

キュア POWER1～
味方のHPを回復させます。2段階成長。

フォースリング POWER1～
敵にダメージを与えたあと、
50％の確率で混乱させる。2段階成長。

ハンターに憧れる少年

アレク

ALEC

幼い頃に「大災害」に巻き込まれ、生命の危機に瀕したときにハンターに助けられ、それ以来ハンターへの憧れを抱いている。一流のハンターを目指し、辺境の村から親友のルッツとともに旅立った。常に仲間のことを気遣い、困った人には助けの手を差し伸べる心やさしく、正義感あふれる少年。



AGE：14　HIGH：165cm　WEIGHT：54kg　EYE COLOR：DARK BROWN　SEX：♂

幼き日のハンターとの出会い

「大災害」に巻き込まれ、両親を失い、命の危機に瀕していたアレクを救ったひとりのハンター。幼きアレクには彼がヒーローとして写り、彼の生きる指針ともなった。このことが、アレクの正義感あふれる行動の原動力となっている。



ハンターを目指す旅に出る

ある辺境の村で育てられたアレクは14歳となった。平和なその村に、ならずものたちが襲い掛かり、村を蹂躙し始めた。アレクはハンターに助けを求め、その強さに驚きと衝撃を受けたアレクは決心する。「よし！僕はハンターになる」。こうして少年は旅立った。





仲間への思いやり

ハンターとして旅を続けるアレクとルッツ。ある街で彼らは一人の少年に出会った。その名はテオ。カーディストとなった彼を、親代わりであるモンスター協会局長は「連れて行ってくれ」とアレクに頼む。だがアレクは「連れて行くのではない、テオはいっしょに旅をしたい仲間なのです」と答える。



使用できる武器

ナイフ

使用できる特殊能力

ナイフレイン POWER1～

上空から無数のナイフを降らせ、
複数の敵にダメージを与える。2段階成長。

盗む POWER MAX

敵の持っているアイテムを盗み出す。
成長せず、前方にしか使えない。

お調子者のアイテムのスペシャリスト

ルッツ RUTS

アレクの幼なじみ。お互い大の親友で、何をするにもいっしょで、珍しいアイテムを求めアレクとともに旅立つ。好奇心旺盛で、常に調子よく振舞うが本人に悪気はまったくない。いつも自分の心に正直で思ったことはすぐに口に出してしまい失敗することも多い。





AGE：14　HIGH：170cm　WEIGHT：53kg　EYE COLOR：MOSS GREEN　SEX：♂

アイテム大好き

珍しいアイテムをこよなく愛するルッツは、村を救いにやってきたハンターが、置いていったアイテムを巡って姉とケンカをはじめてしまうほど。ハンターを目指し村を出るというアレクに、「ハンターって海の向こうにも行くんだろ。海の向こうには珍しいアイテムがいっぱいだ。オレも連れてけ」と答える。





女の人も大好き

旅を続けるアレクとルッツの前にはたくさんのきれいな女性が現れる。ルッツは彼女たちの気を引こうと一生懸命になるが、まったく相手にされない。



あげくのはてには、調子に乗った行動をとったがゆえに、怒られてしまうこともしばしば。

姉への思い

アイテム、女性がからむと我を失ってしまうルッツだが、いつも心に気にとめている存在の人がいる。それは唯一の肉親である姉だ。親代わりとしてルッツを育て、アレクの面倒も見てくれた彼女はルッツにとって、とても大事な存在。

ARC THE LAD III

CHARACTERS PROFILE



カーディストを目指す少年

TEO

テオ

使用できる武器

ヤリ

使用できる特殊能力

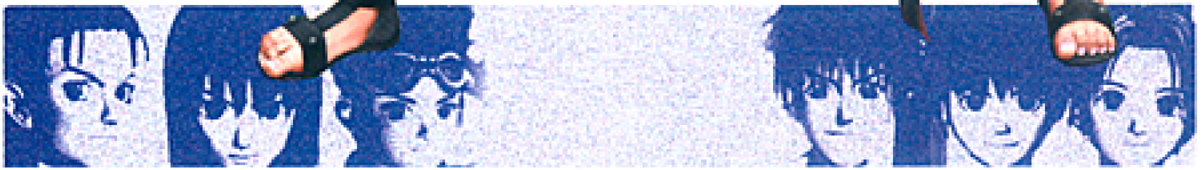
カーディッシュ POWER MAX

モンスターをカード化させる。
前方にしか使えず、
成長しない。

ガードフィールド POWER1～

一回の戦闘中、
味方の防御力を
アップさせる。
2段階成長。

偉大なカーディストを母に持つが、その母は行方不明となってしまった。その母に憧れ、自らもカーディストになることを心に決めた10歳の男の子。人見知りせず、アレクたちともすぐに打ち解け、世界各地のモンスターをその目で見ようといっしょに旅に出る。素直で純真。



AGE：10　HIGH：130cm　WEIGHT：27kg　EYE COLOR：DARK BROWN　SEX：♂



使用できる武器

銃

使用できる特殊能力

ナパームエッジ POWER1～

爆弾を投げ、
範囲内の敵に大ダメージを与える。2段階成長。

ダブルイリュージョン POWER1～

すばやく移動しながら、
複数の敵に攻撃を加える。2段階成長。

銃のエキスパート　シェリル

CY…RYL

殺伐としたギスレムの街で、ひとりで力強く育ってきた女の子。勝気で、思い切りがよく行動も大胆。銃の知識、武器の合成技術に長け、究極の銃を作り出すことが夢。だがそれは、人間に対する強い不信感からだった。ひょんなことからアレクと行動をともにすることとなり、徐々に心を開いていく。



AGE : 14　HIGH : 157cm　WEIGHT : 40kg　EYE COLOR : RED BROWN　SEX : ♀



使用できる武器

杖

使用できる特殊能力

ヒートシェル POWER1～
燃えさかる炎で、敵を焼き払う。
2段階成長。火属性。

ウォータークランプル POWER1～
大量の水による大渦を起こし、
敵を飲みこむ。2段階成長。水属性。

マーシア

自然魔法のエリート研究生

MARSIA

自然魔法を、学問都市ルーサで研究している。研究に打ち込むあまり、世間一般とのつながりが弱く、ときに常識とずれた発言や行動をとってしまうことも。だが、信じたことはやりぬく強い意思を持っている。

AGE：16　HIGH：160cm　WEIGHT：48kg　EYE COLOR：DARK BROWN　SEX：♀

ARC THE LAD III

CHARACTER PROFILE



使用できる武器

剣

使用できる特殊能力

Q・BUSTER POWER1～

自分のHPの状態によって与えるダメージが変わる。

ヴェルハルト

剣一筋に生きる剣豪

VEL ART

バルテの山奥に兄と住む剣豪で、その名は広く知れ渡っている。俗世のことにはまったく興味がなく、ストイックに剣の修行に打ち込み、自らを鍛え、律することにのみ執着している。だが兄に関することには感情を剥き出しにする。

AGE：17　HIGH：175cm　WEIGHT：63kg　EYE COLOR：BLUE　SEX：♂



かつての優秀なハンター

SHU シュウ

常に黒装束を身にまとい、優秀なハンターとして名を馳せたこともあった。"忍者"と呼ばれる、かつての戦国社会で重要な役割を担った諜報部隊の出身と思われる。かつてはトッシュとともに世界を旅し、正義の戦いに明け暮れたということだが、今はなぜか不穏な動きを見せる"アカデミー"の用心棒となっている。

AGE：28 HIGH：178cm WEIGHT：62kg EYE COLOR：LIGHTBLUE SEX：♂



義理人情に厚い任侠の男

TOSH トッシュ

南スラートのテスタを取り仕切る、人情肌の厚い親分。かつてはシュウとともに大冒険を繰り広げたが、いまはテスタの街を守っている。街の人々からの信頼も厚く、この街が平和なのは彼の力に負うところが大きい。普段は自分の屋敷で呑んだくれているが、ひとたび街に異変が起きるとすばやく駆けつける。

AGE：31 HIGH：178cm WEIGHT：64kg EYE COLOR：BROWN SEX：♂



ELC エルク

大災害時に何が起きたのかを知る人物

炎の一族と謳われた、アルディアの先住民族であるピュルカの民、その末裔がエルク。ハンターであったシュウに拾われ、育てられる。シュウとともに世界各地を冒険していた。「大災害」の引き金となった事変に絡んでいるという噂もあり、世界の趨勢を握る重要な人物と目される。

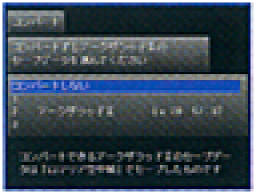
AGE：18 HIGH：170cm WEIGHT：59kg EYE COLOR：DEEP PURPLE SEX：♂

Ⅱのデータは持っている？

CONVERTの方法

このページのキャラクターは前作『アークザラッドⅡ』で登場した。Ⅱを遊べばより深くⅢの話が理解でき、楽しさは倍増。さらにⅡのプレイデータがあれば、「ちょこと遊ぼっ！」で貴重なアイテムが見つかりやすくなるぞ。

CONVERTの方法をあらためて紹介しよう。まず必ずⅡのデータをスロット1（メモリーカード差込口）に差し込むこと。次にNEW GAMEのなかのCONVERTを選び、CONVERTしたいデータを選択すればよい。



※コンバートできるⅡのセーブデータは、ロマリア空中城でセーブしたものに限ります。シルバーノアでセーブしたデータは使えません。



科学における人類復権を目指すアカデミー研究員

SHARON

シャロン（アカデミー）

アカデミーに所属する科学者。アカデミーは不思議な道具を使い、各地で"研究"の名のもと不穏な動きを見せている。だが、彼女は純粋に科学の力のすばらしさに傾倒しており、影で行われている、アカデミーの実態を知らない。非常に魅惑的な女性で、ルッツはひとめ見ただけで目の色を変えてしまった。

AGE：26　HIGH：170cm　WEIGHT：50kg　EYE COLOR：BROWN　SEX：♀

大いなる科学力



シャロンは人類の復興を「科学の力で進めることを誓ったアカデミー」の力ならたやすいことと語る。その理想のもと、各地で研究を進めているらしいが、アカデミーの現れるところでは、モンスターの動きも活発で、悪い噂も流れている……。

行方不明者とアカデミー



アカデミーの事務所がある街・ギスレム。街のすぐそばにある協会集落では、多くの協会研究員が行方不明になっているという。ある仕事でここを訪れたアレクだが、「はいそうですかとおとなしく従う者などいるものか。無理やりにでも連れてこなくては……」というアカデミー研究員の言葉を聞くことはなかった。



Other Tools
その他のアイテム

MONSTERS

モンスターには、それぞれタイプがあり、地上獣、植物、飛行、不死、機械などにわかれます。タイプごとに攻撃や特殊能力が違うので、モンスター協会にあるモンスター図鑑を見て研究しておきましょう。ここでは、ゲームの序盤に登場するモンスターを少しだけ紹介しています。このモンスターたちは、比較的カード化するのが楽なので、「カーディッシュ」を練習するのにもよいでしょう。

地上獣

地上を徘徊するモンスター。哺乳類変種タイプ。



ふくろリス

巨大化したリス。エサを取られると狂暴になり、頬に貯めてあるタネを飛ばしてくる。



ワイルドドッグ

野性化した犬。集団で現れることが多い。しかし、1匹だけだとあまり強くはない。

地上獣

地上を徘徊するモンスター。昆虫、爬虫類変種タイプ。



ピットスコーピオン

湿原付近に生息する巨大なサソリ。尻尾の先にある針に刺されると、体が重くなる。



バイパー

胴体が人間の胴ほどの太さがある巨大なヘビ。毒は持っていないので、恐れることはない。

植物

植物がモンスター化したもので、動物的な攻撃をしてくる。



魔花

発達した根を足にして動き回る。甘い香りで虫や人間までも誘き寄せ食べてしまう。



ワライダケ

毒キノコだったモンスター。その胞子を浴びてしまうと、体が重くなってしまう。

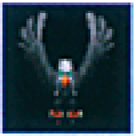
飛行

空中を飛び回るモンスターで、急降下などをしかけてくる。



ケイブバット

洞窟内を棲家にする巨大なコウモリ。相手に噛み付いて、HPを吸い取る攻撃が得意。



ロック

巨大なワシの一種。急降下からの攻撃を得意とし、光る目によって敵の体を重たくする。

不死

この世に未練を残して死んだ人間が、モンスター化したもの。



グール

不潔なつめで相手をひっかくことによって、マヒさせ、身体からの液体で混乱させる。



スケルトン

生前は戦士だったと思われる、戦闘意思だけで動くガイコツ。武器はボロボロになった剣。

分類不能

ゼリー状のものや、霧のような気体のモンスター。



スライム

ゼリー状の、ぷよぷよしたモンスター。戦闘能力は低く、特別な攻撃方法も持っていない。

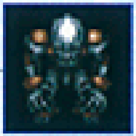


スタンスモッグ

むらさき色をした、ガス状のモンスター。よどんだ空気のようだが、触れたものをマヒさせる。

機械

人が作り出した機械が暴走し、モンスター化したもの。



SA-100

接近戦用に開発されたロボット。ダメージを受けると相手を巻き込み自爆することもある。



ガントラップ

守るべきものを失った防衛用の自動砲台。近づくものすべてに対し、攻撃を仕掛ける。

ARC THE LAD III
TOOLS COLLECTION

WEAPON

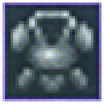
どんなにレベルが上がったキャラクターでも、武器を使わずに戦うことはできません。また、キャラクターのレベルにあった武器を選択することは、戦う上での基本です。ここでは武器の種類を解説し、どのキャラクターがどの武器を扱うことができるのか解説します。各武器には属性を持つ種類のものがあります。

剣		❖せいどうの剣 ❖プラチナの剣 ❖チタンブレード	剣には、剣と大剣の2種類があり、属性を持つものもあります。どちらも射程は1マスですが、相手の攻撃に対し、カウンターで反撃できます。 【使用可能キャラクター】 剣：アレク／大剣：アレク、ヴェルハルト
ナイフ		❖ブロンズナイフ ❖シルバーナイフ ❖ルーンダガー	もともとは護身用に作られた武器。軽く、力のないものでもたやすく扱え、きりつけることも、投げることもできます。射程距離は2マス。 【使用可能キャラクター】 アレク、ルッツ
槍		❖鉄のヤリ ❖シルバーサリッサ ❖ルーンスピア	長い柄の先に鋭い切っ先を取り付けた遠距離攻撃用の武器。突く、たたく、きりつけるなどバリエーション豊富な攻撃が可能となっています。射程距離2マス。 【使用可能キャラクター】 アレク、テオ
銃		❖リボルバー ❖アサルトマシンガン ❖ナイトメア	遠距離攻撃用の武器。射程は武器によって異なり、1～5マスまであります。ただし、ライフルのみ1マス先を攻撃できません。 【使用可能キャラクター】 アレク、シェリル
鎚		❖シルバースティック ❖ラマダのロッド ❖バルトスのこんぼう	刃物を扱えない聖職者などが使う武器。射程は正面3マス。攻撃力は他の武器に比べて弱いが、MAGへのボーナスポイントが多くなっています。 【使用可能キャラクター】 アレク、マーシア



PROTECTOR

攻撃は最大の防御、とは言いますが、防御をおこたると痛い目にあいます。HPの減少に直接関わってくるので、武器をそろえるより先にまず防具を充実させたほうがよいでしょう。ここでは防具の種類と装備できるキャラクターを説明します。各キャラクターに応じた防具を身につけさせましょう。各防具には属性を持つものが存在します。

鎧		◆鉄のよろい ◆シルバーメイル ◆ルーンアーマー ◆火のよろい	全身を覆う防具で金属で作られたものがほとんどです。かなりの防御力を誇りますが、重量があるため、動きが鈍るものもあります。各属性を持つよろいもあります。 【使用可能キャラクター】 アレク、ルッツ、ヴェルハルト
ベスト		◆冒険者のベスト ◆銅のむねあて ◆ルーンベスト ◆火のベスト	胸部を覆う防具。軽いものが多く、すばやさをあげる効果を持つものがほとんどです。ただし、よろいに比べると防御力は低いです。各属性を持つベストもあります。 【使用可能キャラクター】 アレク、ルッツ、テオ、シェリル
ローブ		◆旅人のマント ◆ハンターのマント ◆ルーサのローブ ◆火のローブ	頭から全身を覆う布製の防具です。布とはいえど、強力な魔法がかけられているものがほとんどで、立派な防具として役立ちます。各属性を持つローブもあります。 【使用可能キャラクター】 アレク、シェリル、マーシア

ITEM

ステータス異常の治療、HP、MPの回復に使うアイテムです。また、最大HPやMPを増やしたり、すばやさや攻撃力、防御力などの各能力値をアップさせるものもあります。ここではステータス異常を治療するアイテムを紹介しましょう。消費アイテムのほとんどはショップで購入できますが、なかには合成でしか手に入らないものもあります。

	毒よけの実	味方ひとりの毒状態を治療。売値50ゴッズ
	痛烈な針	味方ひとりの沈黙状態を治療。売値50ゴッズ
	反発の木の実	味方ひとりの重力状態を治療。売値50ゴッズ
	薬草	味方ひとりのHPを50ポイント回復。売値20ゴッズ
	すごい薬草	味方ひとりのHPを100ポイント回復。売値100ゴッズ
	魔法のリンゴ	味方ひとりのMPを50ポイント回復。

ARC THE LAD III

TOOLS COLLECTION

ITEM



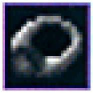
ストーリーが進むとアイテムや武器・防具の合成ができるようになります。ここで紹介するのは合成のために使うアイテムです。見つけるのは非常に困難を極めるものばかりですが、より強力なアイテム、武器や防具を求めるのならどうしても必要となるものばかりです。敵が持っていた宝箱の中に隠されていることが多いです。

	火のフラグメント	火に宿る力が結晶化したといわれる物質。合成に使うことでそのアイテムに火属性を持たせることができる。フラグメントは各属性のものが存在する。
	白くかがやく原石	世界各地で見つかり、加工しやすい物質。合成に使うことで、より強力なアイテムを生み出すことができるとおもわれる。
	軽い金属	現在の科学では作り出すことのできない、未知の金属。合成に使うことで、軽くて丈夫なアイテムを生み出すことができるとおもわれる。
	ラドの試薬	在野の研究者で、合成研究の第一人者であるラド博士が作り出した試薬。合成に使うと驚くべき効果が表れる。
	テムの根	温暖湿潤な地方で栽培される植物の根。神経の働きを活発にするが、大量摂取は危険。おもに回復系アイテムの合成に使われる。
	知識の石版	古代文明における、高度な知識が記された大変貴重な石版。合成に使うことでどのような結果が出るかは解明されていない。



ACCESSORY

身につけることで攻撃力や防御力のみならず、各能力値をアップさせることのできる装備品です。形状は指輪、お守り、腕輪などさまざま。各キャラクターに最高ふたつまで装備させることが可能で、うまく組み合わせれば強力なキャラクターを作り出すことができます。属性を持つものもあります。

	毒よけの指輪	毒ステータスを完全に防ぐことが可能。 属性……………………なし 影響を受ける能力……なし
	たかの像	沈黙ステータスを完全に防ぐことが可能。 属性……………………なし 影響を受ける能力……なし
	赤のごふ	火属性の攻撃で受けるダメージを半減。ごふは各属性のものがある。 属性……………………火 影響を受ける能力……なし
	炎のまよけ	火属性の攻撃によるダメージを大きく減らす。まよけは各属性のものがある。 属性……………………火 影響を受ける能力……なし
	マッスルリング	攻撃力が10アップする。 属性……………………なし 影響を受ける能力……ATT(攻撃力)
	スピードリング	すばやさが10アップする。 属性……………………なし 影響を受ける能力……SPD(すばやさ)

ARC THE LAD III

PocketStation ちょこと遊ぼっ!





目的はアイテム探し

ポケットステーションを使って珍しいアイテムを探し出しましょう。探してきてくれるのはちょこという名の女の子。ちょこはテスタの街の、どこかにあるつぼの中にいます。つぼの前で◎ボタンを押せば、「ちょこと遊ぼっ!」の画面になり、遊べます。テスタで見つけられなくても、以降に訪れるいくつかの街のつぼでも見つかります。

ダウンロードの方法

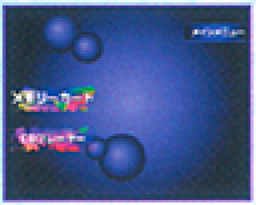
ポケットステーションをスロット1に差し、コマンドのダウンロードを選択。新しくゲームをはじめるなら「新規」、プレイステーションで集めたアイテムのデータを引き継ぐなら「ひきつぎ」を選びます。空き容量は14ブロック必要です。





データを消去するには

ポケットステーションにセーブされたデータを消去するには、タイトル画面または時計画面に戻します。その後メモリーカードスロットの1か2に差込み、ゲームソフトを入れずに電源を入れ、メモリーカード画面のDELETEで削除してください。



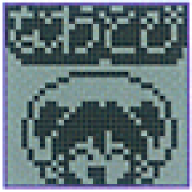


ARC THE LAD III
PocketStation



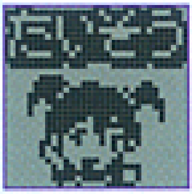
ゲームの種類

『ちょこと遊ぼっ!』の目的はちょこにアイテムを探させることにあります。ただし、ゲーム開始時のちょこは能力が低く、貴重なアイテムを探し出すことができません。より貴重なアイテムを見つけるためには、下に紹介したゲームで能力をアップさせる必要があります。まずはこれらのミニゲームでちょこをきたえましょう。ゲームは左右ボタンでスクロールさせることにより、選ぶことができます。



なわとび

ちょこの回すなわとびの回転にあわせ、決定ボタンでタイミングよくジャンプさせてください。
アップする能力　SPD



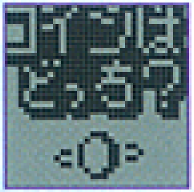
たいそう

もはん演技を見たあとに、それと同じように正しい順番ボタンを入力しちょこを操作してください。
アップする能力　DEF



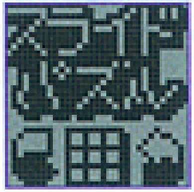
はたあげ

画面に表示される指示にしたがって、決定ボタンと左ボタンで手に持ったはたを上げ下げしてください。
アップする能力　ATT



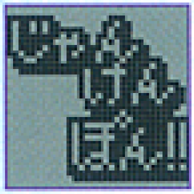
コインはどっち?

ちょこが左右どちらかの手にコインを持っているか当てるゲーム。右、左ボタンでどちらの手にあるか当てましょう。
アップする能力　MAG(魔力)



スライドパズル

ばらばらの数字を時間内に戻してください。上、下、左、右ボタンで動かす数字を選び、決定ボタンを押しながら動かします。アップする能力　ランダム



じゃんけんぽん!!

友達のポケットステーションのちょこと対戦します。ただし、じゃんけんで何をだすかはちょこが決めます。たくさん勝つとアイテム発見確率がアップします。

ARC THE LAD III

PocketStation



きたえたらアイテム探しだ

上下ボタンで画面をスクロールし、アイテム探しの画面で決定ボタンを押します。ちょこは画面内を動き回るので、しばらくそのまま待ち、決定ボタンを押すとちょこがアイテムの入った宝箱を持ってきます。ちょこの能力に応じて、見つかるアイテムも変わります。一度アイテム探しに行くと、能力は0に戻ります。ちょこがアイテムを探している最中など、一定時間以上ボタン入力を行わないと画面が消えますが、決定ボタンを押せばもとに戻ります。

アイテム一覧で確認

探してきたアイテムは、「アイテムいちらん」で確認することができます。「アイテムいちらん」画面は画面を左右にスクロールすることで現れ、決定ボタンを押すと表示されます。さらに見たいアイテムにカーソルを合わせ、決定ボタンを押せば、アップで見ることが可能です。

見つけたアイテムを借りる

ちょこが見つけたアイテムは、「アークザラッドⅢ」本編でも使えるものがあります。そうしたアイテムはプレイステーションの「ちょこと遊ぼっ!」画面のコマンド、「図鑑」でひとつだけ引き出せます。

ポケットステーションがなくても遊べる

「ちょこと遊ぼっ!」はポケットステーションがなくても遊べます。「遊ぶ」コマンドを選ぶと「じゃんけんぽん!!」以外のゲームが楽しめます。また、「まとめる」コマンドを使えば図鑑のデータをプレイステーションに移すことができ、「ひきつぎ」でその逆も可能です。

※ポケットステーションの画面を時計表示に戻すには

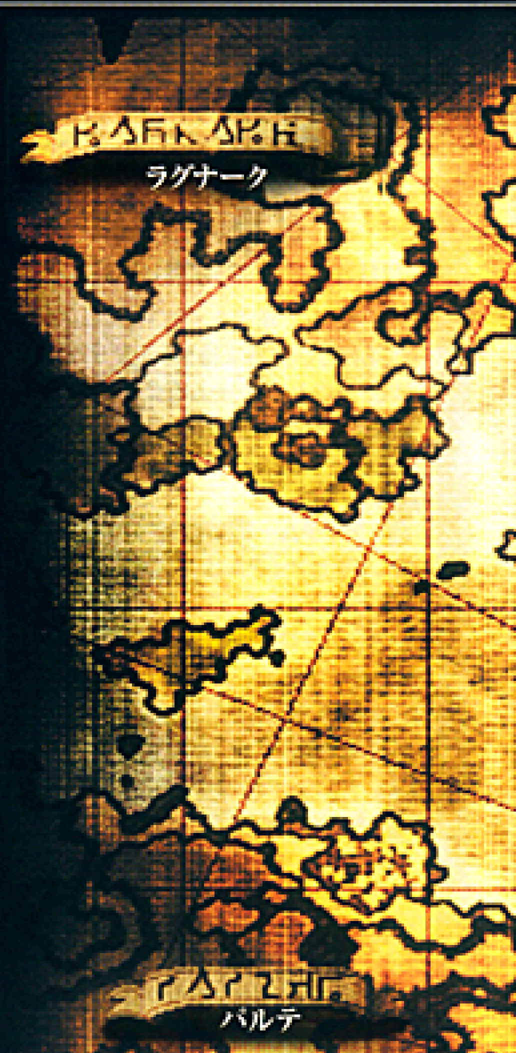
決定ボタンを押しつづけると、CONTINUE/EXITの選択ができるようになります。そこで、EXITを選べば、タイトル画面に切り替わり左右に画面をスクロールさせることで、時計画面に変えることができます。





ARC THE LAD III WORLD MAP

アークザラッドIII　ワールドマップ




ジハータ
北スラート
フォレスタモール
南スラート
エテル島

●Producer
赤川 良二

●Director
朝長 彰教

●Scenario Supervisor
小金井 美智

●Scenario
山崎 修

小池 智則
岩片 烈
高橋 成
平松 正樹
北川 竜大

●Programmers
道町 孝
川口 勇世
渡辺 かおる
小林 力
椎名 雅睛
岩田 幹生
本間 幸治

●Game Design
深谷 昇一
久保川 朝彦
村田 和之
佐藤 直一
松永 健太郎

●Event Programmers
山下 孝明
斉藤 太嘉志
遠藤 浩史
松下 健一
後藤 克也
友枝 哲
市川 一輝
小西 亨

●Lead Grafic Artists
小山 莞二
福田 大輔
宮川 貴行

●Character Design
国末 竜一

●World Design
はやし ひろし

●Graphic Artists
株式会社WINDS
阿部 智紀
黒田 昭人
宮崎 公平
遠藤 愛
桐生 雅行
渡辺 浩介
市丸 雅彦
江森 てるみ
金井 まり子
藤本 信弘
今 栄生
松平 恒一郎
根本 精一
添田 祥代
山口 和子
満田 太志
大家 亜奈緒
堀 典子
佐々木 徹
石中 史恵
宮尾 貴一
熊井 淳一
浜田 賢
笠永 祥文
土橋 博之
石野 智博

●Battle Effects
片平 進一
松隈 佳行
金井 豊
徳永 敬
櫻井 慶和
森 智浩
宮崎 公平

小林 功一郎

●CG Movies
吉岡 章夫
岩永 拓己
池田 信子
水沢 浩一
石川 周志
鈴木 友輔
中川 俊彦
酒井 航
田中 真
畑中 誠文
今井 大二
㈱ラファエル・デジットアンドスタジオ
猪原 健夫
久保田 智之
高崎 昌也
神戸 芳博
堀上 誠
㈱アイ・デザイン
関 真生
長谷川 恭孝
古越輪 千紗

●Motion Capture
真田 麻子
田崎 信也
北澤 和明
五代 友厚

●Actors
中山 孝幸
小島 佐知子
渡辺 かおる

●Sound Effects
金井 隆史
飯田 康昭
中越 健太郎
稲谷 浩之
緒方 優

●BGM Programming
(有)スタジオ クリシェ

●Sound Effects for CG Movies
(有)楽音社

●Composer
安藤 まさひろ(T-SQUARE)

●End Theme
「WAY TO THE EARTH」
written by 朝水 彼方
composed by 安藤 まさひろ
arranged by 大島 ミチル
performed by こばやし るみ

●Art Works
阿部 英一
T・D・H
小宮 浩典(SCEI)
鈴木 宏枝(SMC)

●PocketStation Artists
ねんねこにゃあ
佐藤 直一

●Publishing Management
佐伯 雅司
細谷 恵
竹川 洋志

●Marketing
宮越 昭宏

●SCEI QA Manager
日吉 正樹

●SCEI QA Staff
渋谷 寛樹
河野 真紀
佐々木 真紀子
小山内 貫
梶 真由子
野村 義幸
竹沢 大首
西谷 知佐子

●Special Thanks to
梅木 克彦(WINDS)
岡山 潤(オフィス・ダイナマイト)
嶋野 善春(オフィス・ダイナマイト)
石本 哲士(アイ・デザイン)

青木 幹雄
(ソニー・ミュージック アーティスツ)
松田 芳明
(ソイツァーミュージック)
松井 寿成(ヴィレッジ・エー)
加藤 聡(東北新社)
河越 美帆(東北新社)
佐々木 由香(東北新社)
根橋 安麗(東北新社)

佐藤 美希
森川 真由美

永嶋 賢
山口 真利
清水 利行
荒木 友弘
日高 伸治
小原 朋子
河野 文子

宮田 敏幸(SCEI)
松田 裕(SCEI)

●Executive Producer
佐藤 明

●Cast
アレク 岩永 哲哉
ルッツ 上田 祐司
テオ 渕崎 ゆり子
シェリル 西村 ちなみ
マーシア 池澤 春菜
ヴェルハルト 三木 眞一郎

使用上のご注意

●このディスクは家庭用ビデオゲーム・コンピュータ"PlayStation"専用のソフトです。他の機種でお使いになると、機器等の故障の原因や耳等の身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●このディスクは NTSC | J マークあるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の"PlayStation"にのみ対応しています。海外仕様の"PlayStation"では使用できません。●「解説書」、"PlayStation"本体の「取扱説明書」「安全のために」および"PocketStation"本体の「取扱説明書」をよくお読みの上、正しい使用方法でご愛用ください。●このディスクを"PlayStation"本体にセットする場合は、必ずレーベル面（タイトル等が印刷されている面）を上にしてください。また、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後"PlayStation"本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●ディスクは両面とも、指紋、汚れ、傷等をつけないように取り扱ってください。またシール等を貼付したり、鉛筆、ペン等で文字や絵を書かないでください。●ディスクが汚れた時はメガネふきのような柔らかい布で、内周から外周に向かって放射状に軽く拭き取ってください。その時、レコード用クリーナーや溶剤等は使用しないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤等で補修されたディスクは誤作動の原因になりますので絶対に使用しないでください。●直射日光のあたる場所、暖房機器の近く等高温の所には保管しないでください。また、湿気の多い所も避けてください。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損等に関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。●"PlayStation"本体をスクリーン投影方式のテレビ（プロジェクション・テレビ）には絶対接続しないでください。残像光量による画面焼けが生じることがあります。●ソフトによってはメモリーカードまたは "PocketStation" が必要な場合があります。「解説書」で確認してください。

健康上のご注意

●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。プレイ中の画面を見ていてこのような症状や、めまい・吐き気・疲労感・乗り物酔いに似た症状等を感じた場合は、すぐにプレイを中止し、医師の診察を受けてください。

GARAGE http://www.scei.co.jp/

"GARAGE"はインターネット上で"PlayStation"の最新情報をお届けする、
Sony Computer Entertainment Inc.のホームページです。

ARC Entertainment Homepage http://arc.scei.co.jp/

アークザラッド III

ARC THE LAD III | PLAYING MANUAL

Arc The Lad Official Fan Club

アークザラッド・オフィシャルファンクラブ　お問い合わせ先：TEL 03-3227-7043 アークザラッド・オフィシャルファンクラブ事務局

SCPS 10106～7

Notice